

SNSP-N8-FAH

MUTZ

TM



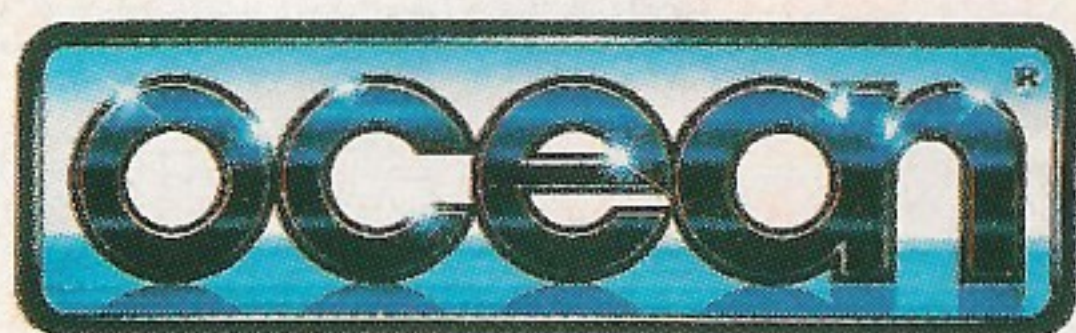
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



TM & © 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



TABLE DES MATIERES



MISE EN ROUTE	3
OPTIONS	3
LE JEU	6
OBJETS A RECUPERER	9
TRUCS ET ASTUCES	10



Il fait froid. Il fait vraiment très froid. Et vous savez quoi? Il fait de plus en plus froid. Le monde entier est petit à petit emprisonné dans un immense cocon de glace et de neige par le Yeti - une bête horrible avec un glaçon à la place du coeur, à l'haleine fétide. Son projet consiste à créer et à régner sur un nouveau royaume de glace, ici sur la terre. Dieu merci, Mr. Nutz, le SuperEcureuil, va nous apporter la chaleur tant attendue.

Il est le seul à pouvoir stopper cette nouvelle et permanente ère de glaciation. Pour l'aider dans cette mission, il possède beaucoup de noix, beaucoup de courage et une énorme queue.

La première étape pour Mr. Nutz consiste à traverser le congélateur du Yeti, rempli de serviteurs au sang froid et tous prêts à donner leur vie pour protéger leur patron monstrueux. Et il s'agit-là du plus facile.

Le défi ultime de Mr Nutz est de vaincre le Yeti lui-même dans un combat acharné jusqu'à la mort. La température descend mais la chaleur arrive.

MISE EN ROUTE

Insérez la cartouche de jeu dans le Super Nintendo Entertainment System et allumez l'appareil.

Si vous jouez pour la première fois, appuyer simplement sur le bouton START pour lancer le jeu. Si vous attendez, une démonstration du jeu vous est présentée. Appuyer sur n'importe quelle touche pour revenir au jeu.

ECRAN D'OPTIONS

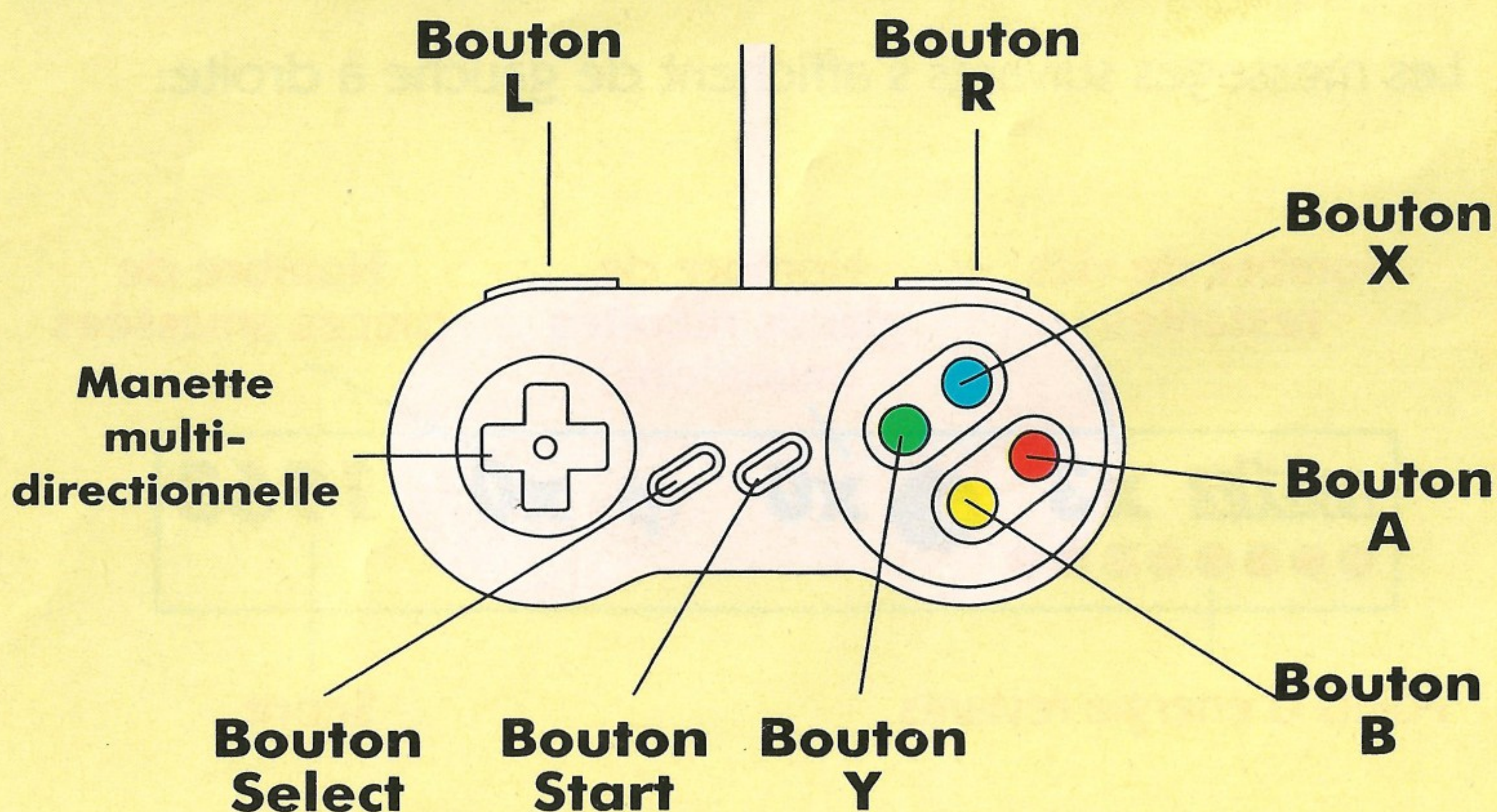


A la mise en route, l'Ecran d'Options suivant apparaît:

Joueurs: Vous pouvez sélectionner votre nombre de vies de 1 à 6.

Energie: Vous pouvez sélectionner le nombre de points d'énergie de 1 à 5 pour faciliter le jeu ou en augmenter la difficulté.

Commande: Vous pouvez sélectionner vos commandes à partir de la liste suivante:



	Sauter	Tirer	Courir
Boutons	B / A	Y	X
Boutons	A / B	X / Y	Auto
Boutons	X / Y	B / A	Auto
Boutons	A	Y / B	X
Boutons	X	Y / B	A
Boutons	A / B	X	Y

Mr. Nutz possède une arme secrète très efficace - sa queue. En la remuant de gauche à droite, il est capable de balayer ses ennemis en un seul coup. Pour ce faire, utilisez le bouton "Tir" lorsque vous vous accroupissez. (Appuyer vers le bas sur le Control Pad).

Sound (effets sonores): Sans, Stéréo, Mono.

Language (langue): Choisissez!

Exit (sortie): Cette option vous permet de revenir au menu principal.

Pour effectuer vos sélections, déplacez le curseur à l'aide du Control Pad et appuyer sur Start pour confirmer.

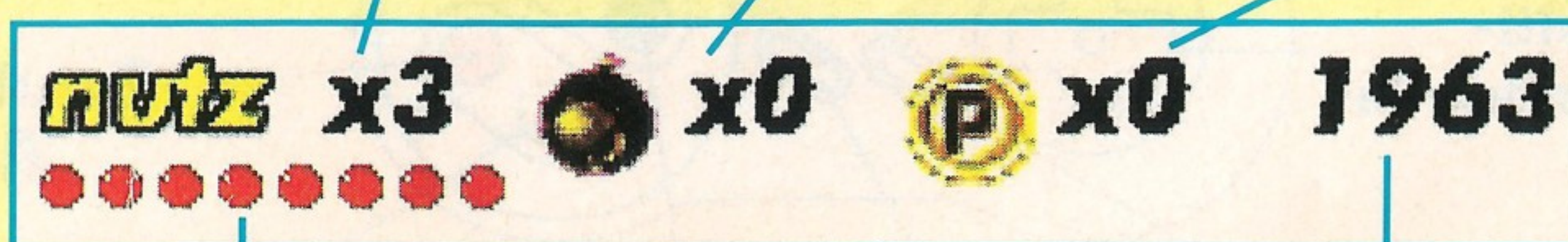
PANNEAU D'ETAT

Les messages suivants s'affichent de gauche à droite:

Nombre de vies restantes

Nombre de glands récoltés (munitions)

Nombre de pièces amassées



Points d'énergie restants

Score

VIES

Mr. Nutz est spécial - il le faut bien après tout - il possède donc TROIS vies pour démarrer le jeu. Il perd une vie lorsqu'il est touché trois fois par ses ennemis. Mais il peut également gagner une vie supplémentaire au cours du jeu. Par exemple, il gagne une vie supplémentaire lorsque votre score atteint 3.000, 10.000, 60.000 et 100.000 points.

SCORE

Comment marquer des points? Facile - en récupérant les pièces magiques éparpillées sur le sol à chaque étape du jeu. Chaque pièce magique vaut 50 points.



A chaque niveau, si vous réussissez à récupérer toutes les pièces disponibles, vous atteignez un score parfait. Encore mieux, lorsque vous atteignez le score parfait, Mr. Nutz gagne une autre vie.

De plus, vous marquez entre 50 et 100 points à chaque fois que vous éliminez un des ennemis de Mr. Nutz. Chaque fois que vous marquez 500 points, vous recevez des Points d'Energie de bonus pour vous donner une plus grande force.

FIN D'ETAPE

A la fin de chaque niveau, les messages suivants s'affichent:

Time Bonus (bonus de temps): Temps restant x 50 points

Bonus Coins (bonus de pièces): Nombre de pièces récupérées x 100 points.

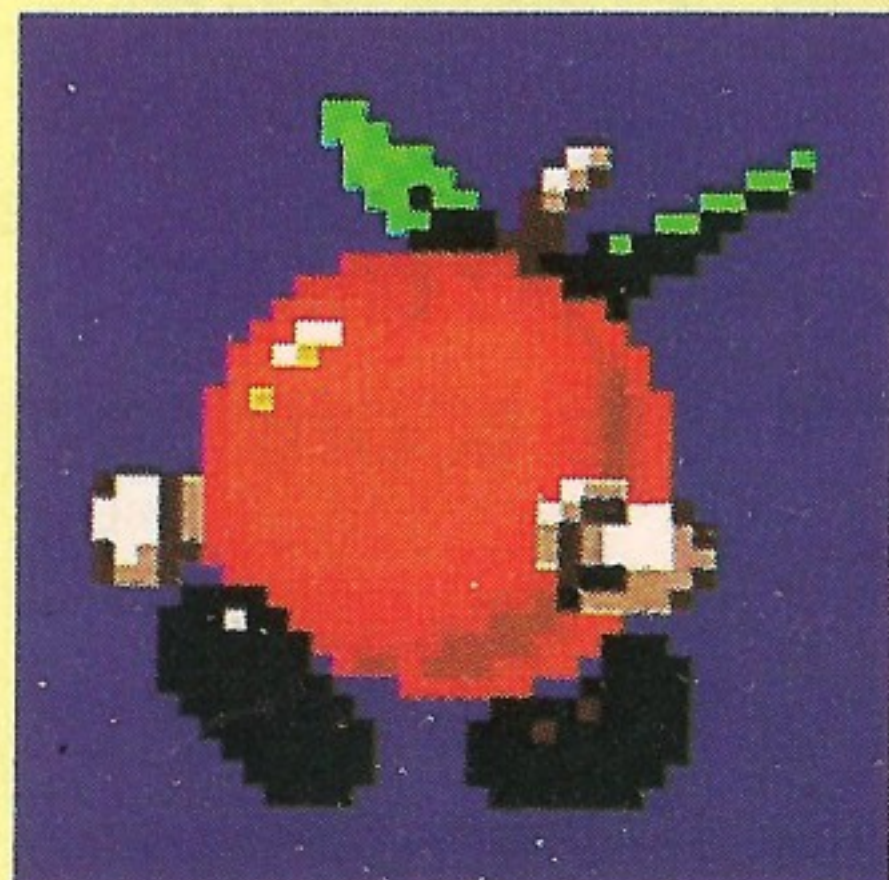
Skill Bonus (bonus d'adresse): Nombre x 500 points.

Total Coins (total de pièces): Le nombre total de pièces amassées.

Score: Total des points de bonus récupérés. Le pourcentage et le nombre de pièces récupérées sont également indiqués.

LE JEU

ETAPE UN Ça démarre plutôt mal. Il fait nuit, vous êtes perdu dans une forêt et vous n'avez pas de pile pour votre torche. Réflexion faite, vous n'avez pas de torche. Les choses se présentent plutôt mal. Chaque ombre abrite un adversaire redoutable, chaque bruit peut décider votre destin.



Frayez-vous un chemin à travers l'obscurité, combattez les bestioles grimpantes et rampantes. Il existe plus d'une issue mais dans l'obscurité, rien n'est facile et, quel que soit le chemin que vous empruntez, vous êtes forcé de vous heurter à Mr. Spider (personne n'a jamais osé lui demander son prénom), le monstre à huit pattes qui règne sur les bois et qui doit être détruit.

ETAPE DEUX Une nouvelle journée, une autre occasion de



risquer votre vie. La lumière matinale vous révèle des arbres si hauts qu'ils semblent disparaître dans les nuages. Vous, évidemment, devez grimper jusqu'à la cime. Dès que vous êtes là-haut, ignorez le vertige et les saignements de nez (vous êtes un écureuil bon sang, vous devriez être habitué à ce genre de choses), sautez

dans le vide, à la grâce de Dieu, rebondissez de branches en branches. Les branches plient, sautez avant qu'elles ne rompent. Vous vous dirigez vers une clairière ou vous trouverez une chaumière. Il ne vous reste plus qu'à entrer. Une clé pourrait se révéler utile à ce stade.

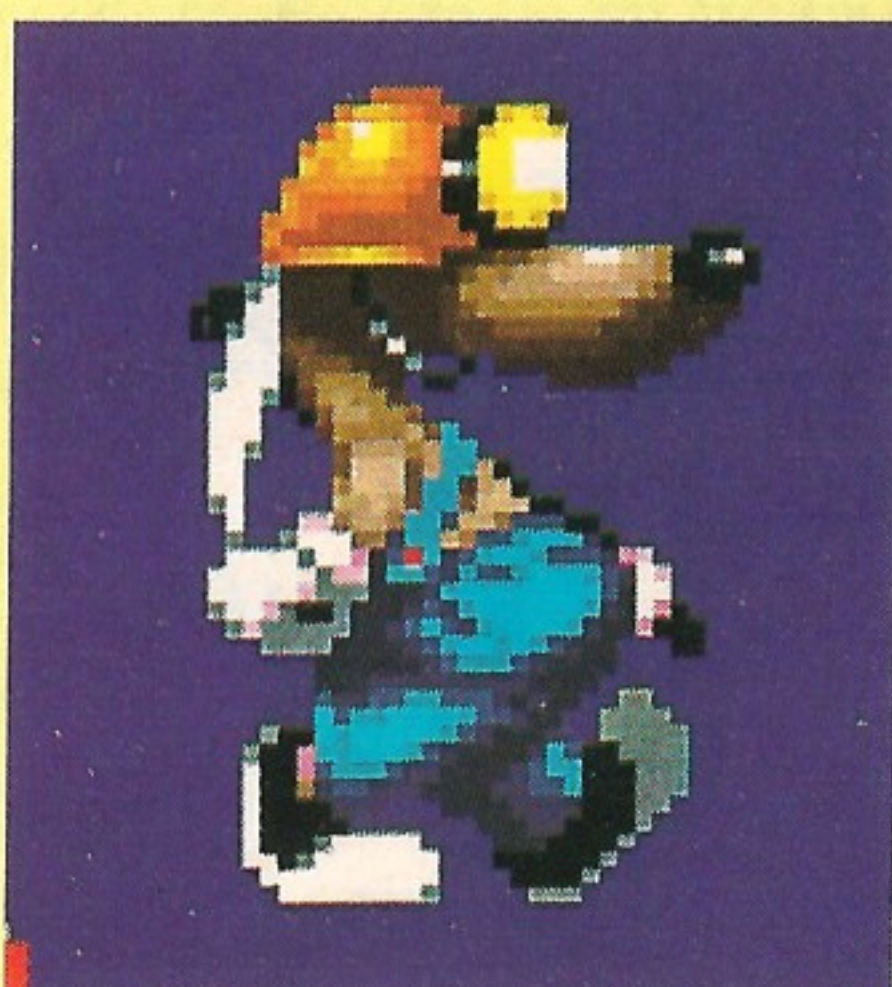
ETAPE TROIS Vous avez réussi à entrer dans la chaumière,



mais la porte s'est violemment refermée et vous ne pouvez plus sortir. La seule issue possible est un passage secret qui vous conduira vers le Souterrain du Volcan. Bon d'accord, il ne s'agit pas du genre d'endroits où vous aimez vous rendre mais qui a dit que sauver le monde serait une rigolade? Avant de

vous mettre en route, buvez une gorgée de la potion magique que vous avez trouvée, vous allez en avoir besoin. Malheureusement, le passage secret ressemble (également au niveau des odeurs) étrangement au tuyau d'écoulement de la cuisine et il vous faudra traverser des immondices innommables si vous désirez poursuivre votre route.

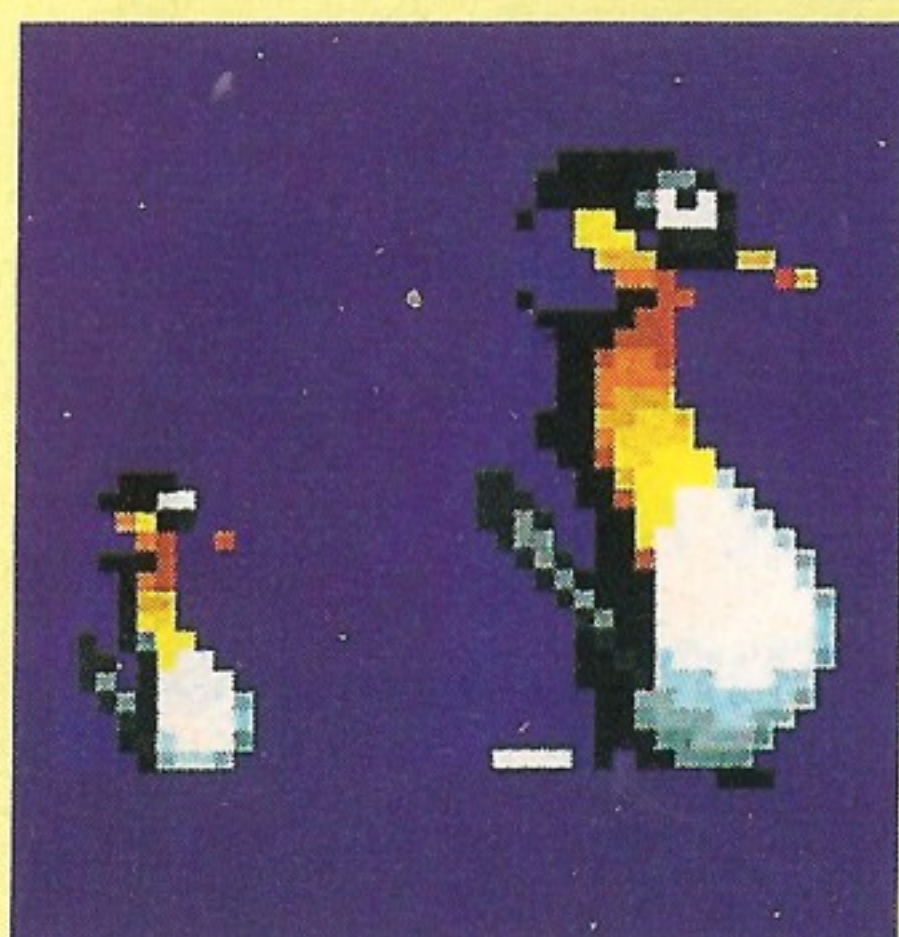
ETAPE QUATRE De la lave en fusion qui s'écoule telle une rivière et des gaz toxiques qui vous brûlent les poumons. Bienvenue au Souterrain du Volcan. Vous devez vous faufiler hors de ce labyrinthe suffocant avant de pouvoir à nouveau respirer de l'air pur. Le seul problème: une horrible chose, de la taille d'un immeuble, qui garde la sortie et pense que l'air pur est un luxe dont vous pouvez vous passer.



ETAPE CINQ L'écureuil doit marcher le long de ces rues mal famées et mal famées, elles le sont! L'endroit n'a pas l'air dangereux, c'est le carnaval et les rues sont remplies de jongleurs et de clowns, mais les apparences sont parfois trompeuses. Certains de ces personnages sont si drôles que leurs farces pourraient vous faire mourir de rire et le Prince des Clowns à la fin du niveau est d'un comique absolu. Celui-là va vous régler votre affaire.



ETAPE SIX Le monde n'a jamais été aussi froid mais, au niveau de l'action, ça chauffe! Vous approchez du royaume de glace du Yeti - il est énorme, il a faim et il semble s'être levé du pied gauche. C'est l'ultime confrontation. Gagnez cette bataille et vous appartenez à l'Histoire, perdez-la et vous êtes de l'histoire ancienne.



OBJETS A RECUPERER

Les articles suivants peuvent être récupérés pour vous aider tout au long de l'aventure:



Glands - Ceux-ci vous servent de munitions.



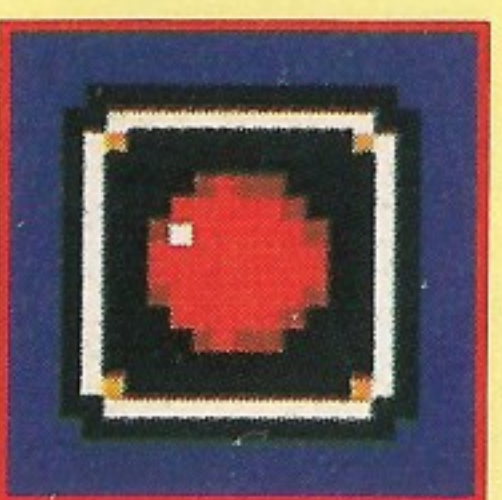
Pièces - Amassez 50 pièces d'or pour obtenir un point d'énergie supplémentaire.



Flacon - Récupérer ce flacon et vous êtes invincible pendant un court moment.



Vie Supplémentaire - Il y en a dans certains niveaux.

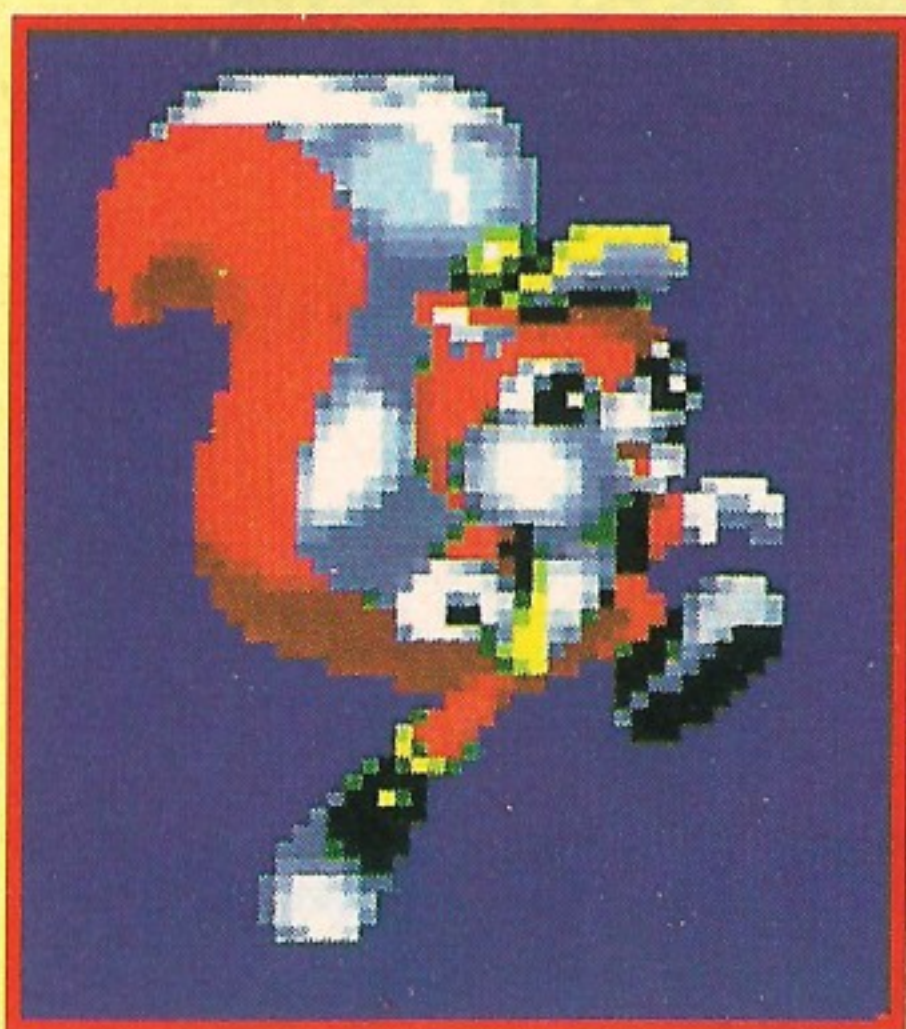


Energie Supplémentaires - Ceci vous procure des points d'énergie supplémentaires.

CONTINUER

Pour reprendre le jeu au niveau où vous l'avez quitté, appuyer sur START avant que le compteur n'atteigne zéro.

TRUCS ET ASTUCES



* Cherchez dans les endroits les moins vraisemblables.

* Lorsque vous sautez sur un ennemi, vous pouvez sauter bien plus haut si vous maintenez la pression sur le bouton de saut.

* N'oubliez pas d'utiliser votre queue!

* N'hésitez pas à utiliser les glands que vous avez ramassés.

* Utilisez les ennemis pour atteindre des plates-formes inaccessibles.

* Il est recommandé de courir dans certains endroits, alors que dans d'autres, il vaut mieux marcher!



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- *Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- *Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- *Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- *Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- *En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

MAR NUITTM

INHOUD



Starten van het spel	15
Opties	15
Het spel spelen	18
Dingen die je kunt verzamelen	21
Hints en tips	22



Het is koud, het is heel, heel erg koud. En weet je? Het wordt nog kouder. De hele wereld wordt bedekt met ijs en sneeuw door de Yeti, een afschuwelijk beest met een hart van ijs en een verschrikkelijk slechte adem. Hij wil hier op aarde een nieuw, bevroren koninkrijk scheppen waarvan hij de heerser is. Gelukkig zal meneer Nutz, de Supereekhoorn, het snel weer warm laten worden.

Alleen hij kan een nieuwe en blijvende ijstijd voorkomen. Wat hem daarbij helpt is dat hij een Supereekhoorn is, dat hij heel veel noten op zijn zang heeft en dat hij een enorme staart heeft.

Eerst moet meneer Nutz voorbij de diepvries van de Yeti zien te komen en die zit vol koudbloedige helpers die allemaal bereid zijn hun leven te geven voor hun monsterlijke baas. En dat is nog het gemakkelijkste gedeelte.

De laatste uitdaging voor meneer Nutz is om de Yeti te verslaan in een wanhopige race naar de finish. De temperatuur daalt maar de strijd is zeker losgebrand.

HET SPEL STARTEN

Als je het spel voor de eerste keer speelt, druk je gewoon op START om te beginnen. Als je even wacht volgt er een demonstratie. Om terug te gaan naar het spel kun je iedere toets indrukken.

OPTIESCHERM

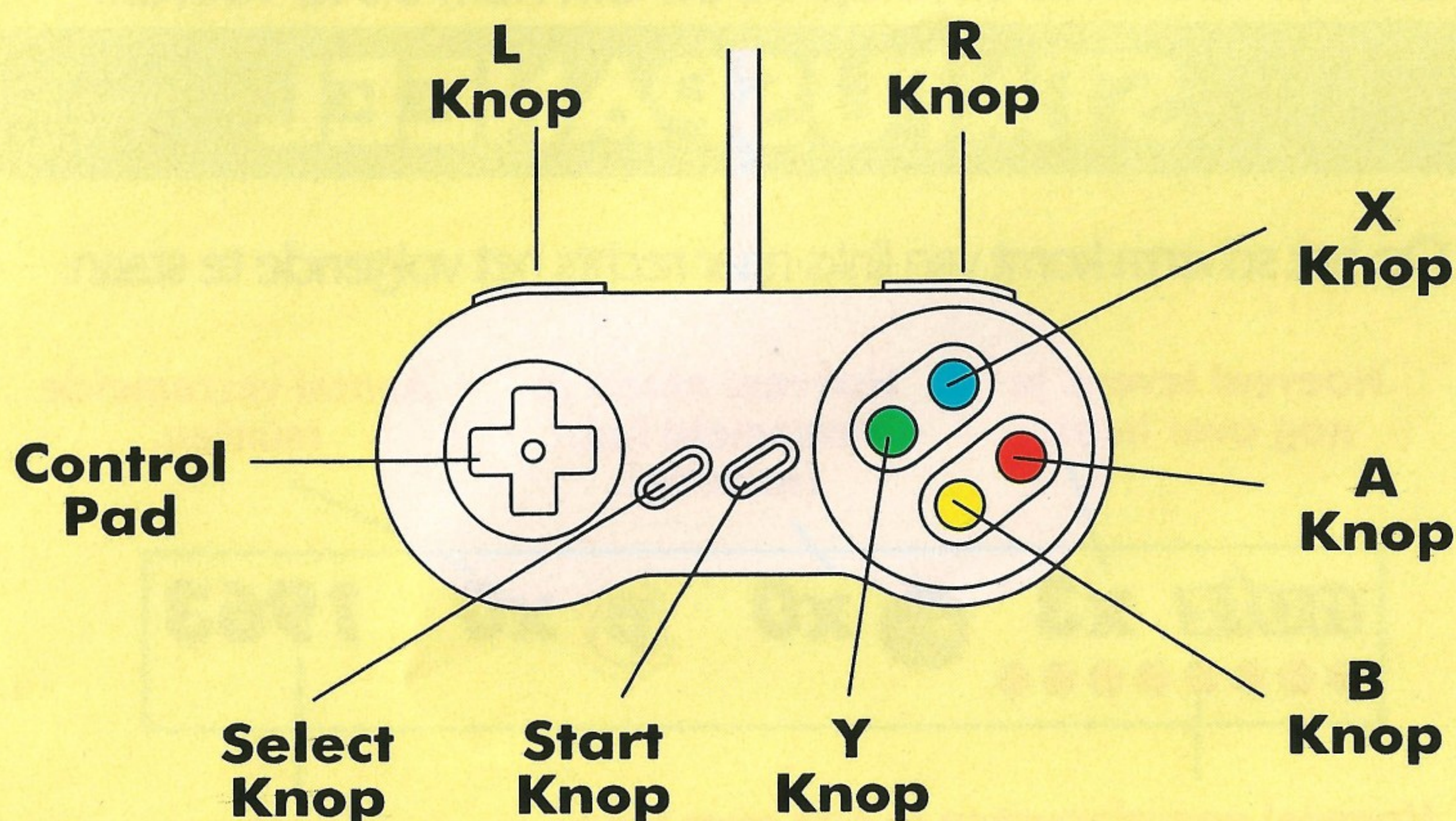


Bij het starten van het spel krijg je het volgende optiescherm te zien:

PLAYERS: Je kunt het aantal levens kiezen (1-6)

ENERGY: Je kunt het aantal energiepunten kiezen (1-5) om het spel makkelijker of moeilijker te maken.

CONTROL: Je kunt de knoppen kiezen uit de volgende lijst:



	SPRING	SCHIET	REN
TOETS	B / A	Y	X
TOETS	A / B	X / Y	AUTO
TOETS	X / Y	B / A	AUTO
TOETS	A	Y / B	X
TOETS	X	Y / B	A
TOETS	A / B	X	Y

Meneer Nutz heeft een zeer effectief geheim wapen: zijn staart. Door er mee van links naar rechts te zwaaien, kan hij zijn vijanden met één zwiep onderuit halen. Hiervoor moet je de SHOT- toets die je gekozen hebt indrukken terwijl je op je hurken zit. (Ga omlaag met de Control Pad.)

SOUND (geluid): GEEN, STEREO, MONO

LANGUAGE (taal): ENGELS OF FRANS

EXIT: Met deze optie ga je weer terug naar het hoofdmenu.

Om je keuze te maken verschuif je de cursor met de Control Pad en druk je op START om hem uit te voeren.

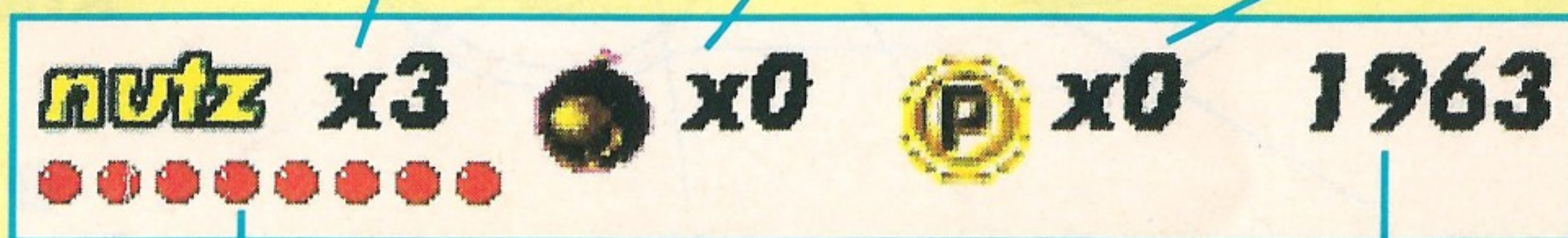
STATUSPANEEL

Op het scherm komt van links naar rechts het volgende te staan:

Hoeveel levens je nog over hebt.

Hoeveel eikels je verzameld hebt (munitie).

Aantal verzamelde munten.



Hoeveel energiepunten je nog over hebt.

Score

LEVENS

Meneer Nutz is speciaal, dat moet ie ook wel zijn, dus hij heeft DRIE levens om het spel mee te beginnen. Hij verliest alleen een leven als hij drie keer door een vijand aangeraakt wordt. Hij kan er echter ook extra levens bij winnen. Hij krijgt bijvoorbeeld een extra leven als je 3.000, 10.000, 60.000 of 100.000 punten scoort.

SCOREN



Hoe scoor je nu een punt? Makkelijk, door de tovermunten op te rapen die in iedere fase van het spel op de grond liggen. Iedere munt is 50 punten waard.

Elke keer als het je lukt om alle munten die er op elk level zijn, op te rapen, behaal je een perfecte score. Als je een perfecte score behaalt, krijgt meneer Nutz er zelfs een extra leven bij.

Bovendien verdien je tussen de 50 en 100 punten als je een van meneer Nutz zijn vijanden verslaat. Telkens als je 500 punten scoort, krijg je energiepunten die je sterker maken.

LEVELSCORE

Aan het einde van elk level verschijnt het volgende op het scherm:

TIME BONUS (tijdsbonus): Resterende tijd x 50 punten.

COIN BONUS (muntbonus): Aantal verzamelde munten x 100 punten.

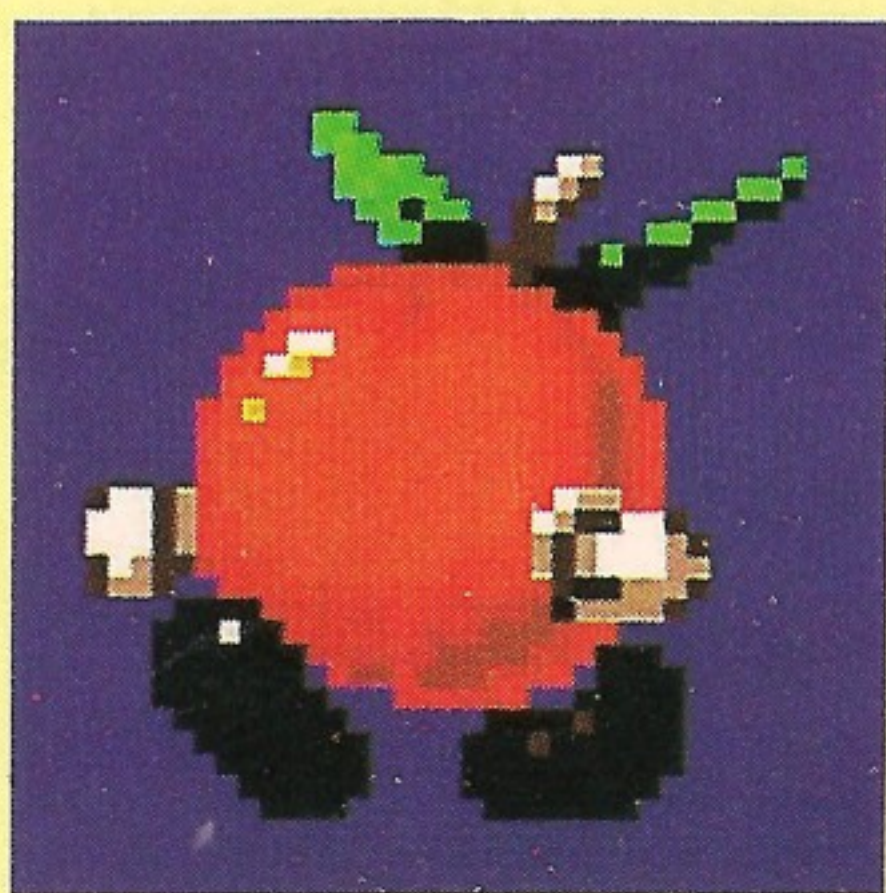
SKILL BONUS (bonus voor vaardigheid): Aantal x 500 punten.

TOTAL COINS (totaal aantal munten): Het totale aantal verzamelde munten.

SCORE: Totaal aantal verzamelde bonuspunten. Het percentage en het aantal verzamelde munten verschijnen ook op het scherm.

HET SPEL SPELEN

FASE EEN Geen goede start. Het is donker, je bent



verdwaald in het bos en je hebt geen batterijen voor je zaklantaarn. Sterker nog, je hebt zelfs geen zaklantaarn. Het ziet er niet zo goed uit. Iedere schaduw is een angstaanjagende vijand, ieder geluid kan je ondergang betekenen. Sla je

door het donker heen, versla dengerds en begin dan aan de spinnen. Er zijn meerdere uitwegen maar in het donker kun je ze niet goed zien en welke weg je ook neemt, je kunt elk moment meneer Spider (niemand durft zijn voornaam te vragen) tegen het lijf lopen. Hij is de gewelddadige heerser van het woud, hij heeft acht poten en hij moet vernietigd worden.

FASE TWEE Een nieuwe dag, een nieuwe kans om je leven



te wagen. Het morgenlicht onthult bomen die zo hoog zijn dat ze in de wolken lijken te verdwijnen. Jij moet natuurlijk naar de top klimmen. Boven angekommen moet je de duizelingen en bloedneuzen negeren (kom op zeg, je bent een eekhoorn, je zou hieraan gewend moeten zijn), spring op hoop van zegen van tak naar tak. Iedere tak

buigt zo diep door dat je denkt dat ie ieder moment kan breken. Je gaat naar een open vlakte waar je een huisje aantreft. Je hoeft nu alleen nog naar binnen te gaan. Een sleutel is misschien wel een goed idee.

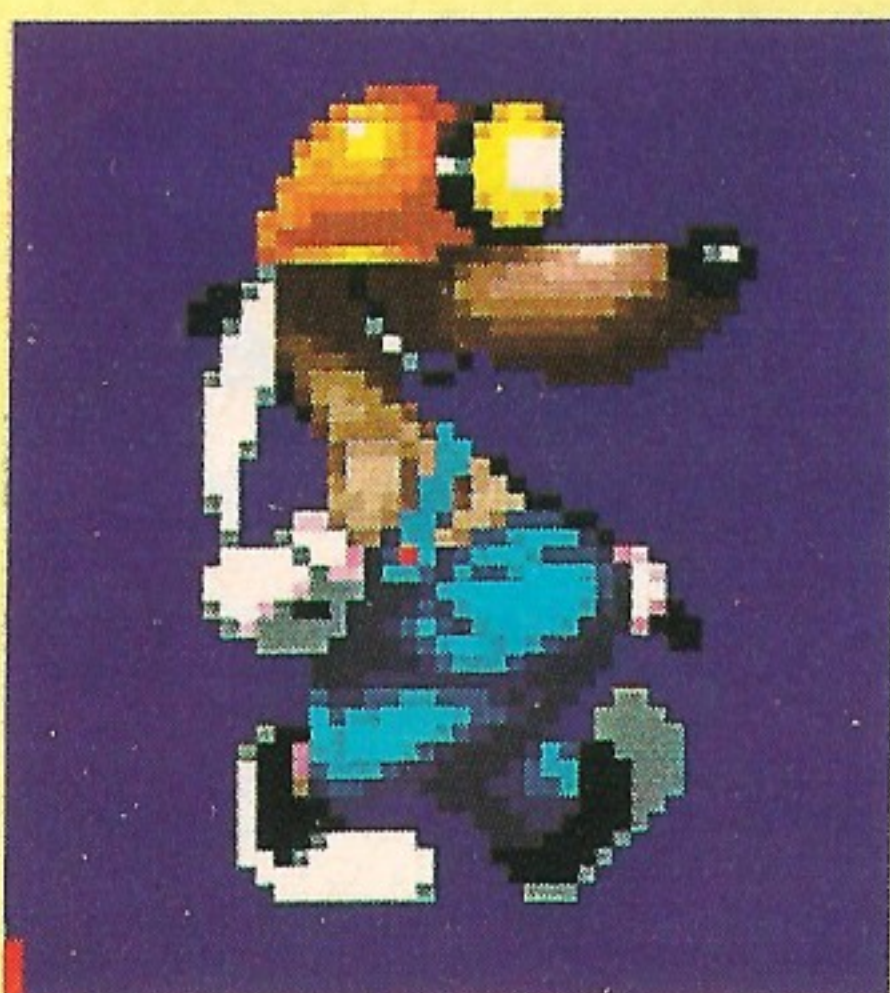
FASE DRIE Je bent in het huisje gekomen maar de deur is dichtgeslagen en nu kun je er niet meer



uit. Je enige uitweg is door een geheime gang die naar de Vulkaan Tunnel leidt. O.K, het is nou niet bepaald een plaats waar je graag naar toe zou willen gaan maar wie zei dat de wereld redden een makkie zou zijn? Neem voordat je gaat snel een slokje

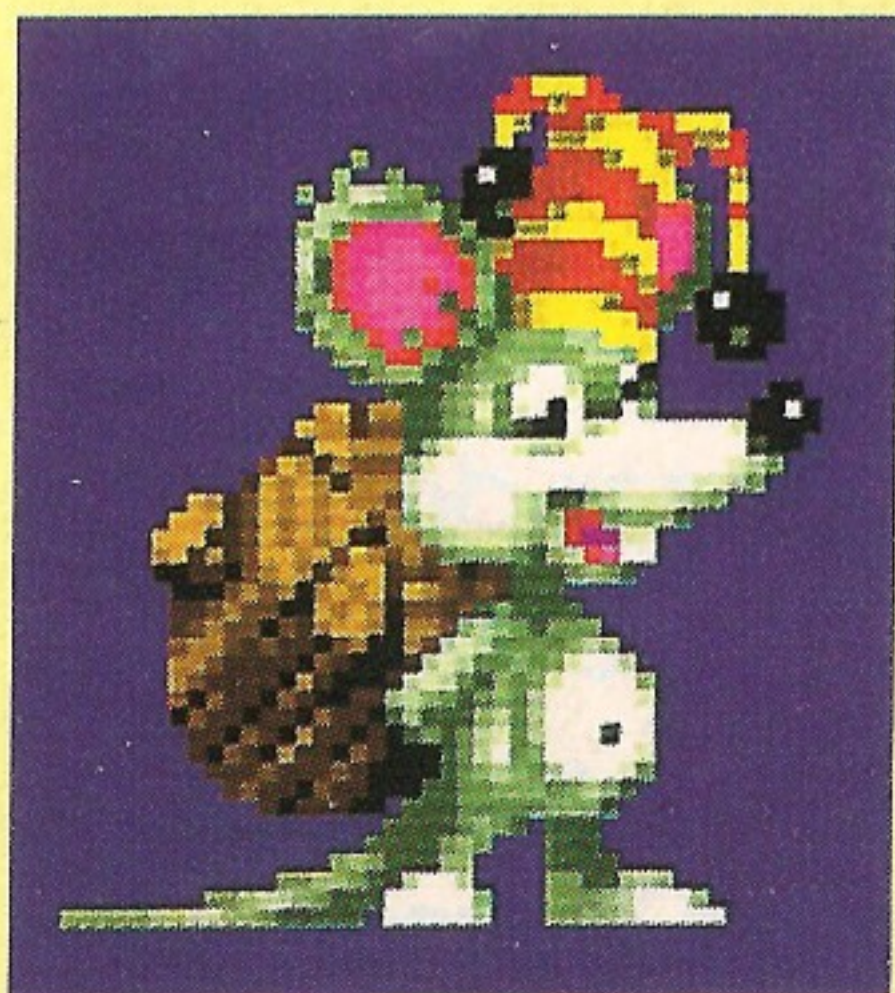
van dat toverdrankje dat je gevonden hebt, je zult het nodig hebben. Jammer genoeg ziet de geheime gang eruit als (en ruikt hij ook als) een keukenafvoer. Je moet dus door heel vieze smurrie om een beetje vooruit te komen.

FASE VIER Gesmolten lava stroomt als een rivier en



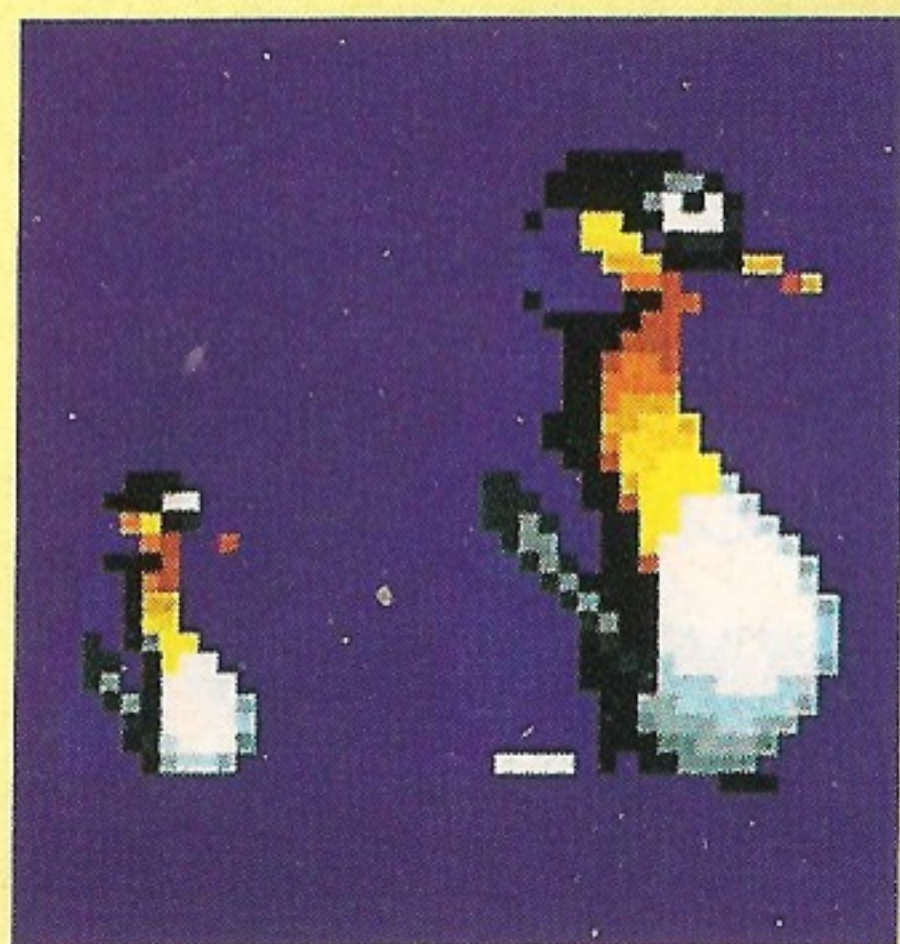
schadelijke dampen branden in je longen. Welkom in de Vulkaan Tunnel. Je moet je door dit verstikkende labrynt zien te wurmen voordat je weer frisse lucht kan inademen. De uitgang wordt alleen bewaakt door een afstotelijk ding dat zo groot is als een kantoorgebouw en dat ademhalen maar een overbodige luxe vindt.

FASE VIJF De gevaren die een eekhoorn moet trotseren!



En er zijn heel wat gevaren in deze straten. Ze zien er niet gevaarlijk uit omdat het carnaval is en er overal jongleurs en clowns rondlopen, maar niet alles is zoals het lijkt. Sommige lui zijn zó grappig dat je je bijna doodlacht. En de prins van de clowns is dodelijk grappig.

FASE ZES Het is nog nooit zó koud geweest op de

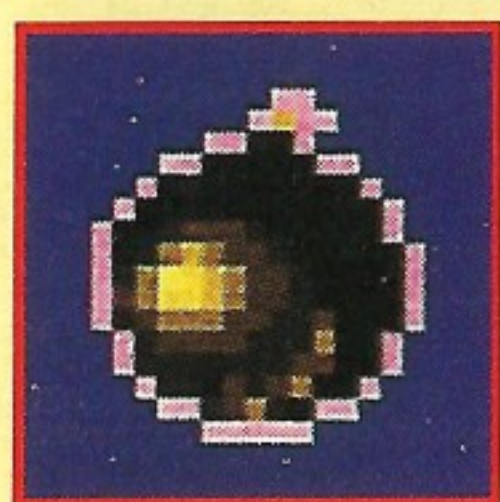


wereld maar de strijd is nog nooit zó opgelaaid nu je zo dicht bij het koninkrijk van de Yeti zelf komt. Hij is enorm, hij heeft honger en zijn haar zit vandaag niet goed. Dit is het beslissende gevecht. Als je wint ga je de geschiedenis in, als je verliest ben

je er geweest.

DINGEN DIE JE KUNT VERZAMELEN

De volgende dingen kun je verzamelen om je te helpen tijdens je avontuur:



EIKELS- Dit is je munitie.



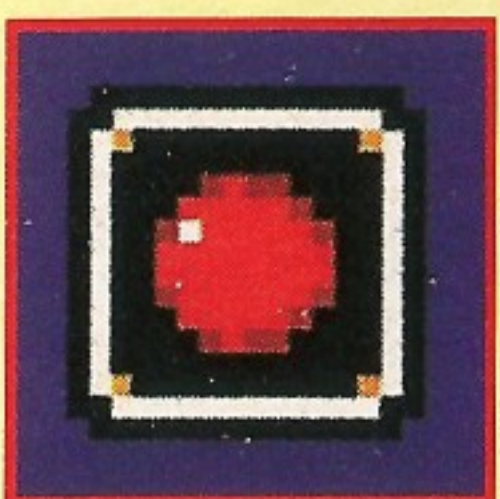
MUNTEN- Verzamel 50 gouden munten voor een extra energiepunt.



FLESJE- Als je dit meeneemt ben je een tijdje onoverwinnelijk.



EXTRA LEVEN- In sommige levels kun je extra levens verdienen.

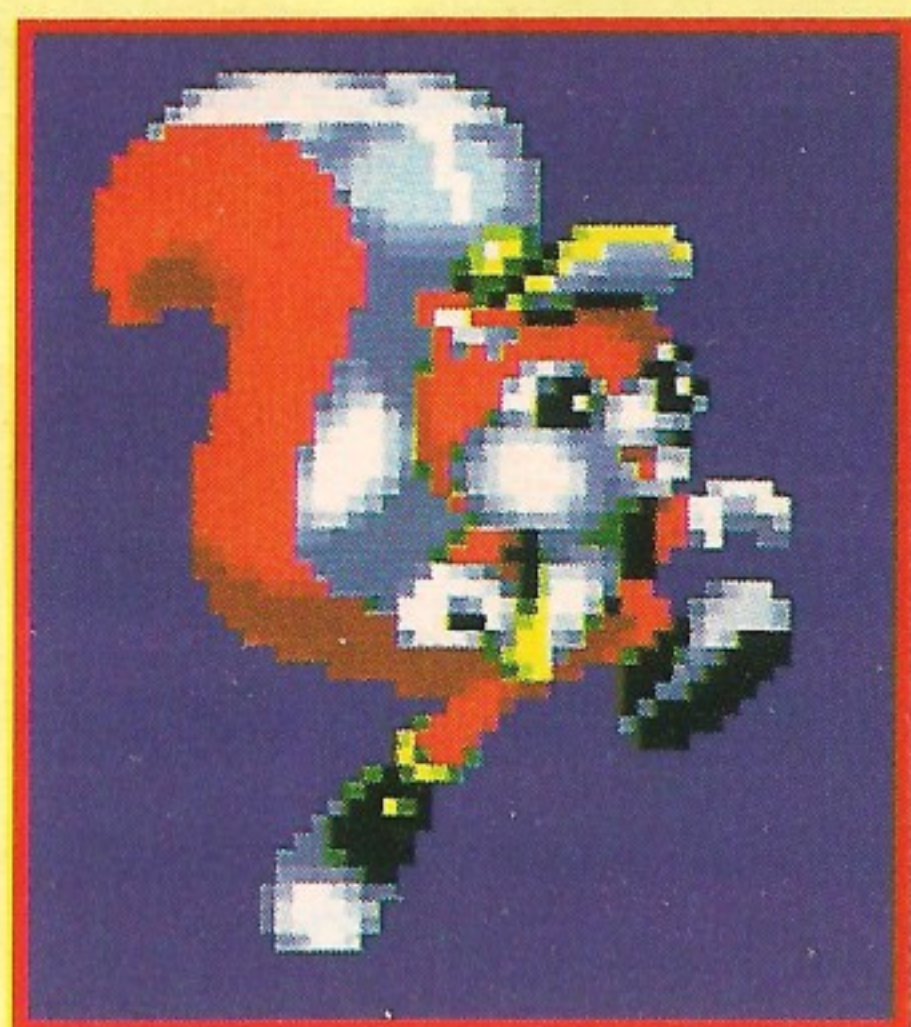


EXTRA ENERGIE- Hiermee krijg je extra energiepunten.

DOORGAAN

Om aan het eind van een level door te gaan met het spel, moet je op START drukken voordat de teller op nul staat.

HINTS EN TIPS



*Kijk op de plaatsen waar je het minst van verwacht.

*Als je een vijand bespringt, kun je veel hoger springen als je je vinger op de springtoets houdt.

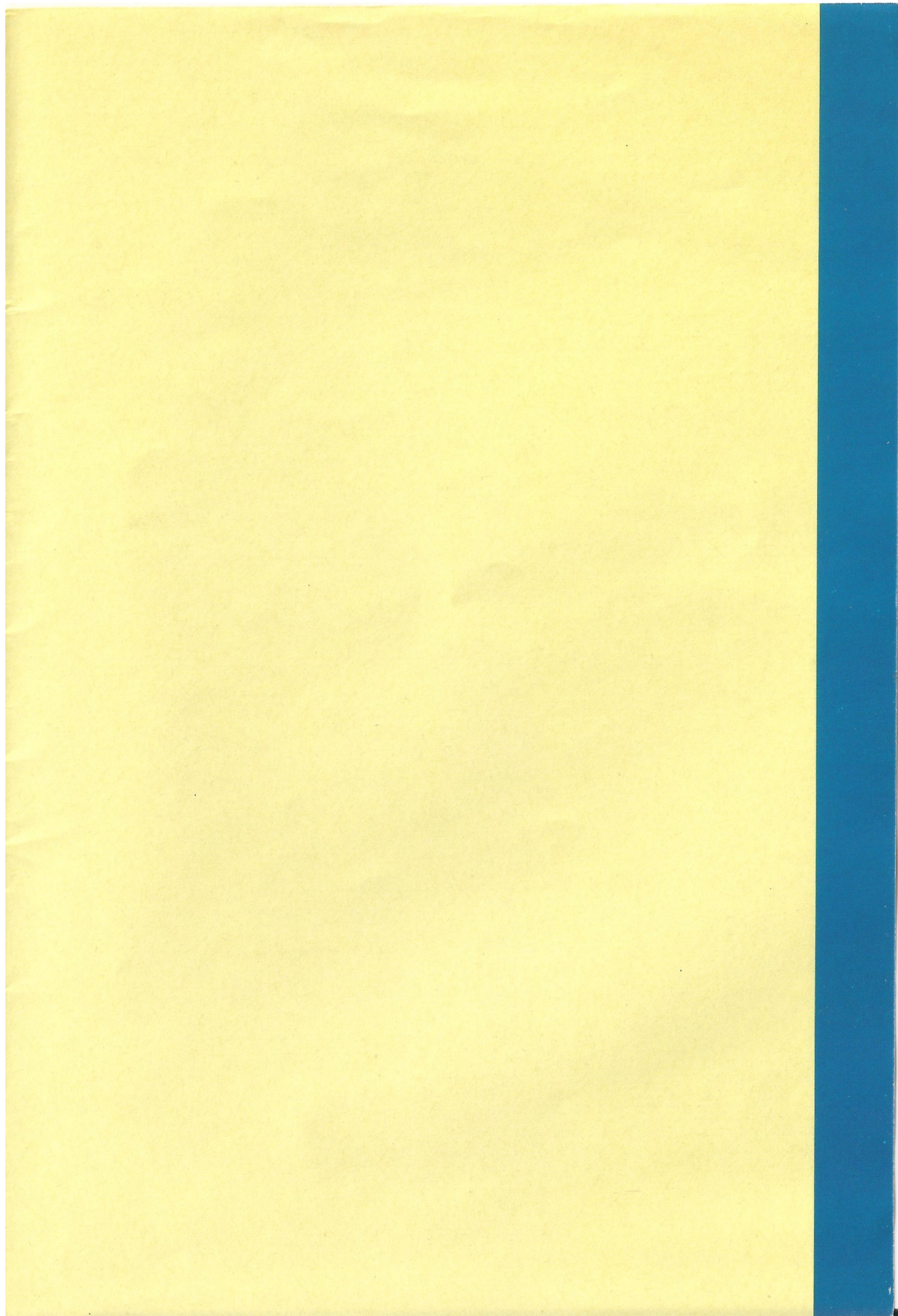
*Vergeet niet je staart te gebruiken!

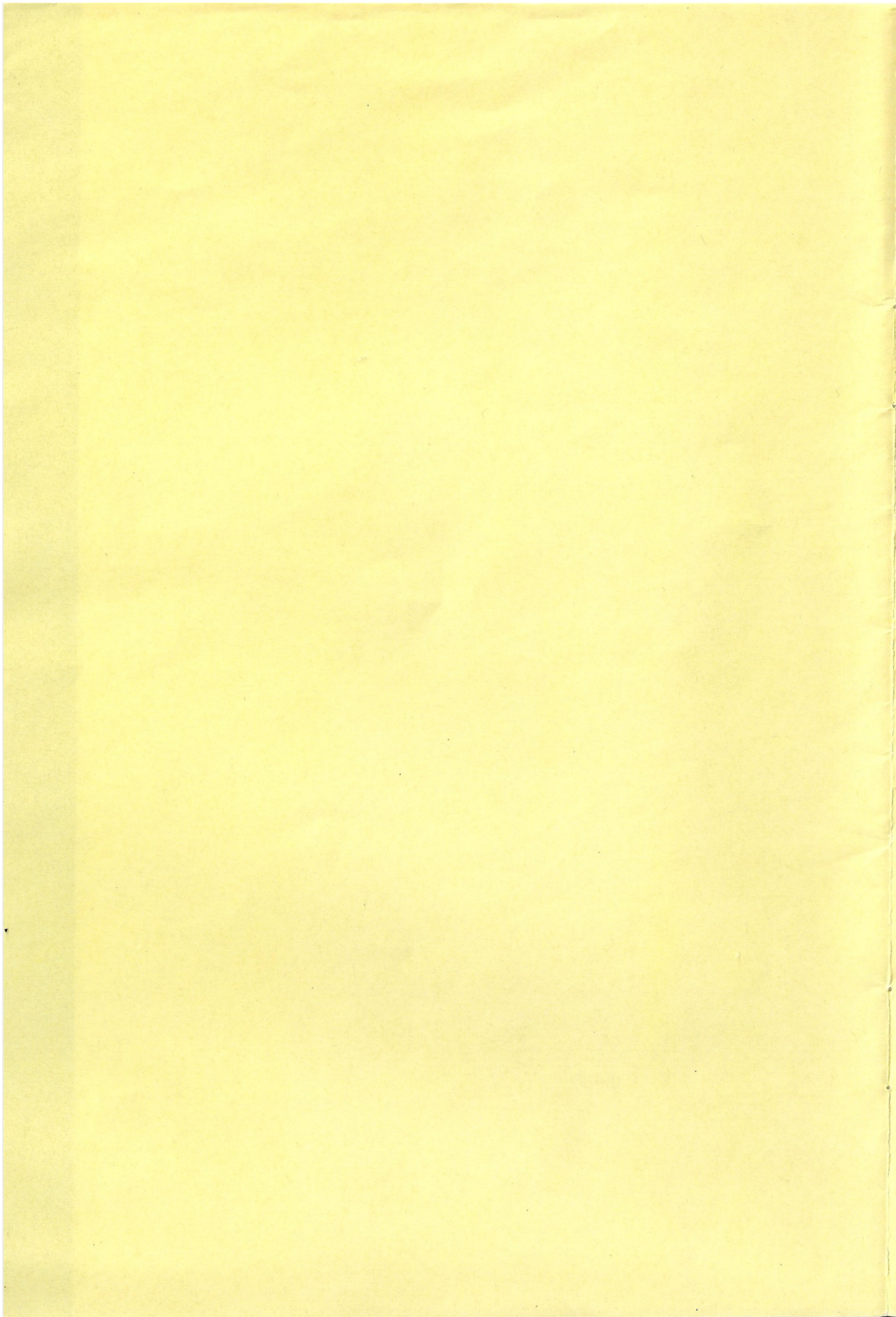
*Aarzel niet om de eikels die je verzameld hebt te gebruiken.

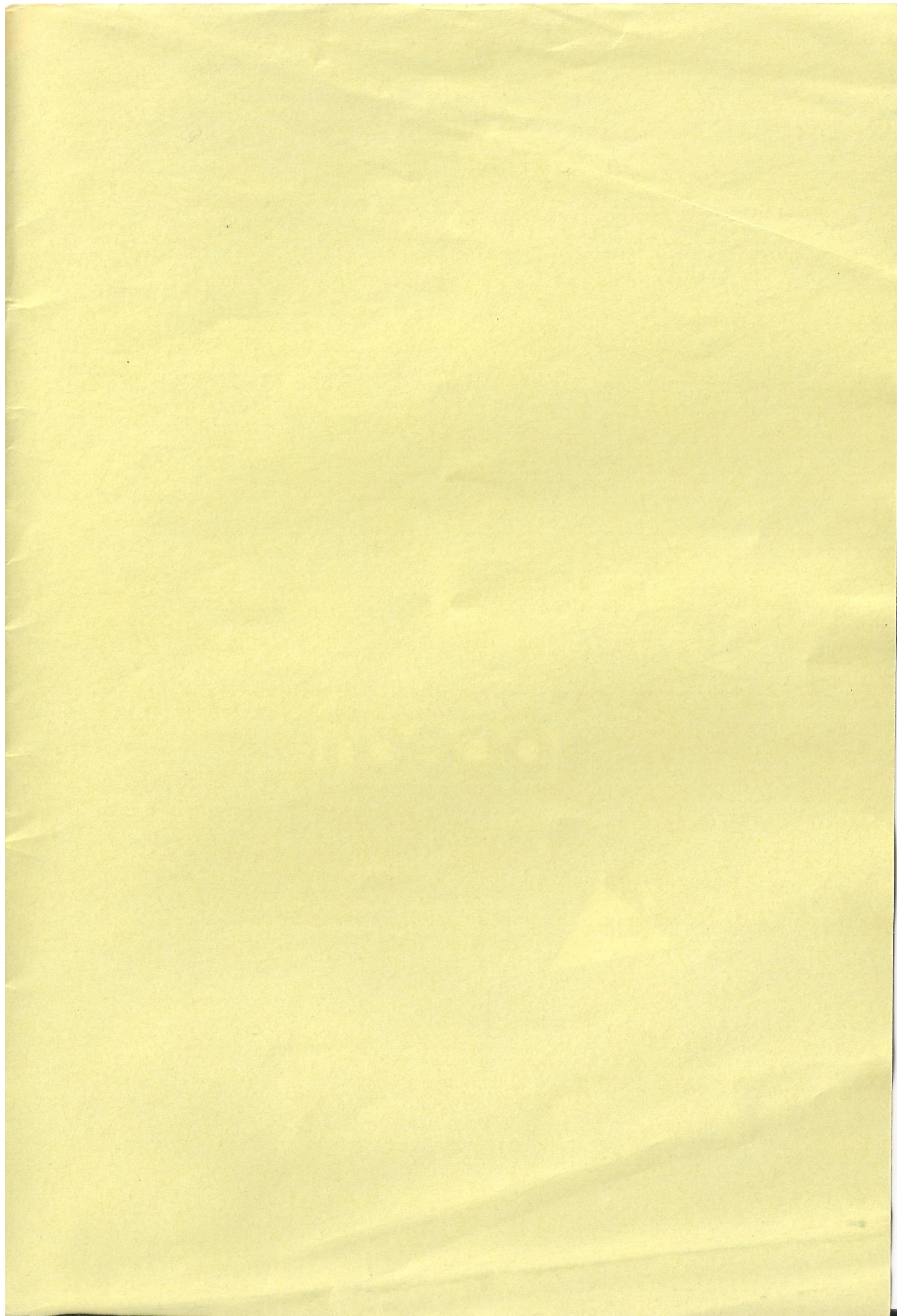
*Gebruik vijanden om onbereikbare plateau's te bereiken.

*Op sommige plaatsen is het beter om te rennen terwijl het op andere plaatsen beter is om te lopen!











OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.

47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

FRANCE



ATOLL SOFT

ATOLL SOFT S.A./N.V., AVENUE DE FLORÉAL 3C,
FLOREALLAAN 3C, BRUXELLES 1180 BRUSSEL
TEL: 32 2 346 51 11. FAX: 32 2 346 54 14

BENELUX

TM & © 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON